

## Critérios para Recrutamento

O número ideal de participantes para estudos de usabilidade pode depender de vários aspetos, como a complexidade do sistema, a variedade dos usuários e os objetivos do estudo. Uma orientação comum em testes de usabilidade é a "regra dos cinco", que indica que cinco participantes são suficientes para descobrir alguns problemas de usabilidade de um sistema. Especialistas como Jakob Nielsen afirmam que testar com cinco usuários pode expor até 80% desses problemas. Isso se deve à capacidade de um grupo pequeno de usuários em identificar falhas significativas no início do desenvolvimento do design.

Dessa forma, optamos por reunir o mínimo de oito participantes homogêneos, de acordo com as diferentes faixas etárias e características mencionadas abaixo. Esse número normalmente ajuda a identificar questões cruciais de usabilidade.

Faixa Etária	Critério de Decisão	Expectativa
18-29	Pretende-se alguém que entenda as funções básicas de uso de um smartphone.	O utilizador dentro desta faixa etária deve conseguir pesquisar um parque de acordo com as suas preferências de forma intuitiva.
30-49	Pretende-se alguém que entenda as funções básicas de uso de um smartphone.	O utilizador dentro desta faixa etária deve conseguir navegar pela plataforma e usufruir de todas as funcionalidades da aplicação de forma intuitiva.
50+	Pretende-se alguém que entenda as funções básicas de uso de um smartphone.	O utilizador dentro desta faixa etária deve conseguir pesquisar um parque de acordo com as suas preferências mesmo não se sentindo confortável com smartphones.

Além destas características, após o recrutamento, teremos uma tabela de informações a serem preenchidas, sendo elas: idade, género, profissão, grau de escolaridade, proficiência digital, saúde da visão.

### **Tarefas cruciais ao testar o protótipo:**

1. Pesquisar e encontrar um parque de estacionamento
2. Se informar sobre:
  - a. o estado de ocupação do parque selecionado
  - b. o valor do parque selecionado
  - c. o tipo de parque selecionado (estrutura ou superfície)
  - d. a distância até o parque selecionado
3. Reportar um incidente